

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KARTU ANGKA DALAM
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI
TK NEGERI PEMBINA BLAMBANGAN UMPU**



Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh

NOVI POSTALIA
Npm. 1511070210

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1442H/2021M

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KARTU ANGKA DALAM
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI
TK NEGERI PEMBINA BLAMBANGAN UMPU**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh
Novi Postalia
NPM : 1511070210



Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Pembimbing II : Drs. Yosep Aspat Alamsyah M.Ag

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1442H/2021M**

ABSTRAK

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang lebih menekankan pada potensi intelektual manusia. Perkembangan kognitif anak melalui Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka yang berisi gambar, teks, dan lambang bilangan. Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Penerapan Media Permainan Kartu Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Negeri Pembina Blambangan Umpu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Penerapan Media Permainan Kartu Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Negeri Pembina Blambangan Umpu. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah anak kelas B2 yang berjumlah 23 anak. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, display data dan penarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui kartu angka sebagai berikut: Memilih tema yang ingin dicapai, Menyediakan media atau bahan ajar yang akan disampaikan, Membagi anak dalam beberapa kelompok, Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kartu angka, Mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka, Melaksanakan Evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kemampuan kognitif melalui Pembelajaran Kartu Angka

Kata kunci: Kartu Angka, Kognitif



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Penerapan Media Permainan Kartu Angka
Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif
Anak di TK Negeri Pembina Blambangan Umpu**
Nama : Novi Postalia
NPM : 1511070210
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

MENYETUJUI

**Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang
munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I
NIP. 196306121993032002


Drs. Yosep Aspat Alamasyah, M. Ag
NIP. 196704201998031002

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**


Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd
NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: " PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KARTU ANGKA DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI TK NEGERI PEMBINA BLAMBANGAN UMPU" disusun oleh: NOVI POSTALIA, NPM: 1511070210, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada Hari/Tanggal: Kamis/01 Juli 2021.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua

:Dr. H. Subandi, MM

(.....)

Sekretaris

:Kanada Komariyah, M.Pd.I

(.....)

Penguji Utama

:Dr. Sovia Mas Ayu, M.A

(.....)

Penguji Pendamping I :Dr. Hj. Romlah, M.Pd. I

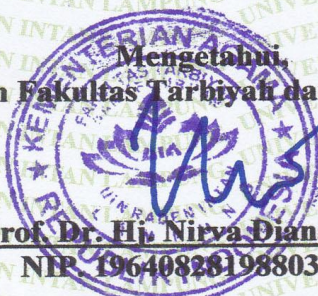
(.....)

Penguji Pendamping II :Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag(.....)

(.....)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**/Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002**



MOTTO

مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِّنْ ذَكَرٍ أَوْ أُنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيٰوةً طَيِّبَةً
وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُم بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿٥٧﴾

Artinya : Barangsiapa yang mengerjakan amal saleh, baik laki-laki maupun perempuan dalam Keadaan beriman, Maka Sesungguhnya akan Kami berikan kepadanya kehidupan yang baik dan Sesungguhnya akan Kami beri Balasan kepada mereka dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan.¹



¹ Al-Quran Surah An-Nahl Ayat 97

PERSEMBAHAN

Saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Bugel Santoso (Alm) dan Ibu Siti Bariyah
2. Kakak saya Santi Puspita Sari beserta suami Robby Arista juga keponakan tersayang Nizam Faeyza Arista
3. Adik terkasih saya Dian Febrianti
4. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tempatku menimba ilmu yang ku banggakan
5. Sahabat-sahabatku terima kasih untuk support yang luar biasa, sampai saya bisa menyelesaikan skripsi ini



RIWAYAT HIDUP

Novi Postalia dilahirkan di Blambangan Umpu, Way Kanan, pada tanggal 17 November 1997. Anak kedua dari tiga bersaudara buah hati dari pasangan Bapak Bugel Santoso dan Ibu Siti Bariyah.

Penulis mengawali pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Blambangan Umpu yang diselesaikan pada tahun 2008, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Blambangan Umpu yang diselesaikan pada tahun 2011, selanjutnya melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Blambangan Umpu yang diselesaikan pada tahun 2014, dan pada tahun 2015 penulis melanjutkan studi pada jenjang pendidikan perguruan tinggi strata satu (S1) di perguruan tinggi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim,

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Perjalanan panjang dalam menyelesaikan skripsi ini, dimana penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan ya sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karenanya saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakutlas Tarbiyah dan Keguruan.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah membantu melancarkan proses penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing I dan Yosep Aspat Alamsyah M.Ag selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang tak hentinya memberikan ilmu
5. Sumini, S.Pd Aud selaku kepala sekolah TK Negeri Blambangan Umpu dan Eli Sri Anarita, S.Ag selaku guru wali kelas B2 yang telah memberikan waktu dan tempat untuk penelitian

Pahala yang berlimpah ganda dari Allah SWT. Selanjutnya dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya akan adanya kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangalah penulis harapkan.

Kepada Allah SWT, penulis memohon taufiq serta hidayahnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri penulis pribadi dan berguna bagi bangsa dan agama.

Bandar Lampung, 2021
Penulis,

Novi Postalia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	13
C. Rumusan Masalah	13
D. Tujuan Penelitian	14
E. Manfaat Penelitian	14
F. Metode penelitian	15
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	21
1. Pengertian media	21
2. Tinjauan Tentang Bermain	22
a. Pengertian Bermain.....	22
b. Kategori Permainan Anak.....	23
c. Metode Bermain	25
d. Fungsi Bermain Bagi Kecerdasan Anak	25
e. Pelaksanaan pembelajaran melalui bermain	27
3. Media Permainan Kartu Angka	28
a. Pengertian Permainan Kartu Angka	28
b. Manfaat Permainan Kartu Angka	30
c. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Kartu Angka.....	31
d. Langkah-Langkah Permainan Kartu Angka	32

e. Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Kartu Angka	33
4. Perkembangan Kognitif.....	33
a. Pengertian Kemampuan Kognitif	33
b. Tahap Perkembangan Kognitif Anak.....	37
c. Karakteristik Dan Klasifikasi Perkembangan Kognitif	39
d. Kemampuan Kognitif Anak Usia Prasekolah	40
e. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak	42
f. Urgensi Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak	45
B. Penelitian yang relevan	46

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran umum objek	49
B. Deskripsi data penelitian	53

BAB IV ANALISIS PENELITIAN

A. Temuan Penelitian	57
B. Pembahasan	61

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	67
B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak prasekolah yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya fikir, daya cipta, kecerdasan spiritual), social emosional, (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ
عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿١٨﴾

Arti: Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan. (QS. Al-Kahfi 18:46)

يُنَبِّتُ لَكُمْ بِهِ الزَّرْعَ وَالزَّيْتُونَ وَالنَّخِيلَ وَالْأَعْنَابَ وَمِنْ كُلِّ
الشَّمَرَاتِ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَةً لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١١﴾

Arti: Dengan (air hujan) itu Dia menumbuhkan untuk kamu tanam-tanaman, zaitun, korma, anggur dan segala macam buah-buahan. Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berpikir. (QS. An-Nahl 16:11)

وَسَخَّرَ لَكُمُ اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ وَالشَّمْسَ وَالْقَمَرَ وَالنُّجُومَ مُسَخَّرَاتٍ
بِأَمْرِهِ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿١٦﴾

Arti: Dan Dia menundukkan malam dan siang, matahari dan bulan untukmu. Dan bintang-bintang itu ditundukkan (untukmu) dengan perintah-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar ada tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang memahami(nya). (QS. An-Nahl 16:12)

Kedua ayat tersebut menegaskan kekuasaan Allah, memperjelas pada manusia bahwa kenyataan-kenyataan empiris dalam alam ini seharusnya menjadi sarana untuk manusia memanfaatkan dan menggunakan akal dan fikirnya, dengan demikian mampu membina ilmu pengetahuan.

Kemampuan kognitif peserta didik adalah tugas utama dari proses pembelajaran atau proses belajar mengajar kita. Kognitif manusia mencakup sejumlah ciri seperti perhatian, persepsi, pemikiran, penalaran, ingatan, pembentukan dan pengembangan bahasa, pemecahan masalah, analisis dan kapasitas sintesis, imajinasi kreatif, niat, dan lain-lain.¹

Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas dan imajinatif.² Proses kognitif melibatkan perubahan-perubahan dalam kemampuan dan pola berfikir, kemahiran bahasa, dan cara

¹ Tapan Kumar Basantia dkk. MAI (Multi-Dimensional Activity Based Integrated Approach) A Strategy For Cognitive Development Of The Learnes At The Elementasry Stage,(*Journal Internasional Education Studies*,US-China Education Review B 1,2012), h.69

² Diah Galih Wahyuni dkk, *Penerapan Metode Bermain Berbatuan Media Stick Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif*, (Jurnal PAUD, Vol 4 No 2 Universitas Pendidikan Ganesa Singaraja), 2016

individu memperoleh pengetahuan dari lingkungannya.³ Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek anak yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Pada dasarnya kemampuan kognitif sangat penting dikembangkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap sekitar melalui panca inderanya.

Piaget menyatakan bahwa anak-anak secara aktif membangun pemahaman mereka mengenai dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif. Piaget berpendapat bahwa anak pada rentang usia 3-6 tahun masuk dalam perkembangan berpikir praoperasional konkret pada saat sifat egosentris pada anak semakin nyata.⁴

Menurut Chaplin kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan. Sedangkan menurut susantoubungkan berpendapat bahwa kemampuan kognitif yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.⁵ Kognitif adalah suatu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan, dan sebagainya) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Proses kognisi berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar

³ Devi Nawang Sasi, *Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Dan Konitif Anak Melalui Senam Irama*, (Bandung, Edisi No 1, 2011) H, 48

⁴ Rositawati, Ni Made Wiwin; Agung, Anak Agung Gede; Jampel. I, Nyoman. Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif. (*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2014), 2.1

⁵ Rini Priliantini Sugianto Dan Deti Rostika, Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak, (*Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Indonesia*. VOL 1 NO 3) 2013

Menurut pendapat para pakar diatas dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kemampuan kognif pada anak TK berhubungan dengan daya pikir mereka. Perkembangan kognitif merupakan sebuah kemampuan daya fikir pada pendidikan anak usia dini yang dilakukan melalui panca indra dari apa yang di lihat, didengar, diraba atau dicium. Pengembangan daya fikir dilakukan melalui proses pembelajaran dengan prinsip bermain sambil belajar sesuai dunia dan karakteristik anak usia dini. Kognitif merupakan sebuah istilah yang menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah dan rencana masa depan.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) berdasarkan undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya pada bab1 pasal 1 ayat 14 bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”⁶

Pendidikan anak usia dini kini semakin berkembang di masyarakat. Kesadaran akan pentingnya pemberian rangsangan dan perhatian kepada anak usia dini dilakukan, mengingat mereka sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik fisik maupun mental,

⁶ Undang-Undang System Pendidikan Nasional (SISDIKNAS No 20 Tahun 2003 Yogyakarta Dharma Bakti, 2005), h. 8

menurut Bloom dan Siti Musarofah, anak yang berada dalam rentang 0-4 tahun perkembangan kecerdasan mengalami peningkatan sekitar 50%, masa emas (golden age) 4-5 tahun berkembang menjadi 80%, perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting untuk menentukan kualitasnya dimasa depan.⁷

Penjelasan diatas menunjukan bahwa pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat baik dalam memberikan kerangka dasar yang dilakukan pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, pendidikan pada anak dengan melalui rangsangan yang dapat membantu tumbuh kembangnya perkembangan anak baik rohani maupun jasmani untuk proses pendidikan selanjutnya. Anak usia dini merupakan masa yang tepat melakukan pendidikan. Pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya.dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.⁸ Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah, karakteristik anak usia dini antara lain : memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, maka paling potensial untuk belajar, memiliki sikap egosentris, memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, merupakan bagian dari makhluk sosial.

Jean Piaget menamakan masa kanak-kanak awal dari sekitar usia 2 sampai 7 tahun sebagai tahap praoperasional, karena anak-anak belum siap untuk terlibat dalam operasi atau manipulasi mental yang mensyaratkan pemikiran logis. Karakteristik perkembangan dalam tahap utama

⁷ Siti Musarofah, *Analisis Perkembangan Pendekatan Sentra Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak* (Jakarta : Ghalia Indonesia, 2011), H 13

⁸ Ni Putu Ayu Rusdiani, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, (Journal PG-PAUD, Volume 2 No 1, Universitas Pendidikan Ganesha), 2014

perkembangan kognitif adalah perluasan penggunaan pemikiran simbolis, atau kemampuan representasional, yang pertama kali muncul pada akhir tahap sensorimotor. Kemajuan dalam pemikiran simbolis diikuti oleh pertumbuhan pemahaman akan ruang, kualitas, identitas, kategorisasi dan angka.⁹

Mayke yang menyatakan bahwa belajar dengan bermain kartu angka memberi kesempatan kepada anak untuk mengulang-ulang menemukan sendiri, anak dapat bereksplorasi, anak juga mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.¹⁰

Menurut Musfiroh, kartu angka adalah kartu yang bertujuan untuk merangsang kemampuan numerik, yaitu simbol angka, konsep pembilangan, media angka, permainan angka, permainan hitungan, menyanyi, teka-teki dan jumlah angka, dengan menggunakan kartu angka dapat menyalurkan rangsangan berpikir, perhatian serta minat dalam belajar matematika bagi anak.¹¹

Adapun kegiatan atau permainan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah melalui permainan kartu angka. Penting sekali diusia 5-6 tahun dikenalkan pendidikan dasar salah satunya yaitu dengan mengenalkan angka,¹² cara ini dianggap efektif selain anak dapat mengenal angka sejak dini.

Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak. Melalui sebuah permainan seorang anak dapat belajar

⁹ Diane E Papalia, *Human Development Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, Edisi Kesembilan, 2010) H 323

¹⁰ Sumyadewi, Ni Luh; Wirya, Nyoman; Jampel, 1. Nyoman, Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Tk Widhya Brata Mengwi, (*Jurnal Anak Usia Dini Undiksha*), 2014

¹¹ Aryanita, Kiki; Ali, Muhammad; Yuniarni, Desni. Pemanfaatan Kartu Angka 1-10 Dalam Penguasaan Konsep Bilangan Kelompok A Di Tk (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran) 2015

¹² Budianto, Achmad Zakki Falani, Implementasi Teknologi Game Untuk Pengenalan Angka Pada Anak Usia 3-4 Tahun Berbasis Android: (Jurnal Universitas Narotama Surabaya, Vol 1 No 2), 2015

banyak hal, karena dengan bermain anak merasa senang dan mampu berkonsentrasi lebih lama sehingga kemampuan mengingat anak menjadi lebih baik. Tahap pendidikan anak usia dini, peserta didik akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang sudah dimainkan dan didalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar yang menarik perhatian.¹³ Oleh karena itu kegiatan bermain menstimulus berbagai otak, maka tidak berlebihan jika permainan ini menjadi positif terhadap perkembangan kognitif anak.

Lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun yang terdapat dalam peraturan menteri pendidikan nasional no 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini, terdiri dari, a) pengetahuan umum dan sains, b) konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola, c) konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Perkembangan kognitif itulah yang diharapkan tercapai dalam pembelajaran dipendidikan anak usia dini.¹⁴

Ada beberapa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang harus dicapai dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

Tabel 1

¹³ M.Taofik Chulkamdi, Sulis Purnomo, Perancangan Dan Implementasi Game Interaksi Pengenalan Huruf Dan Angka Untuk Media Pembelajaran Di Paud Wachid Hasyim Pongkok Kabupaten Blitar, (Jurnal Antivirus, Vol 10 No 1) 2016

¹⁴ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Pendidikan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, 2011) H 60

**Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia
5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina
Blambangan Umpu Waykanan**

No	Aspek	Tingkat Pencapaian Perkembangan
1	Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-20 2. Memecahkan masalah sederhana dalam sehari-hari 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran yang sama 5. Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya

*Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Dan
Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*

Menyadari pentingnya aspek perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini diantara aspek pengembangan lainnya, aspek kemampuan kognitif termasuk didalamnya adalah pembelajaran berhitung atau membilang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka kegiatan membilang atau pengenalan angka sudah dimulai sejak dini. Namun pada kenyataannya anak menganggap kegiatan membilang sebagai pelajaran yang sangat membosankan karena sifat berhitung yang dinilai masih abstrak dan tahap perkembangan berpikir anak usia dini belum menyumbangkan rasa kebosanan pada anak.

Pada saat penulis melakukan observasi proses pembelajaran dalam mengembangkan pengenalan angka anak di TK Negeri Pembina Blambangan umpu Kec. Waykanan pada kenyataannya upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka sudah dilakukan akan tetapi belum maksimal. Hal ini terlihat pada saat kegiatan berlangsung didalam mengembangkan

kognitif anak masih menitik beratkan kepada hasil akhir bukan pada proses berlangsungnya pemahaman tentang kegiatan, sehingga indikator pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan belum berkembang optimal.¹⁵

Berdasarkan hasil praobservasi yang peneliti lakukan di TK Negeri Pembina Blambangan Umpu Kec. Waykanan terdapat 10 siswa-siswi yang tercatat pada kenyataannya sebagian anak kemampuan kognitifnya masih belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada saat guru mengajak anak menyebutkan bilangan, anak sudah dapat menyebutkan akan tetapi belum mengerti lambang bilangannya, anak masih merasa kebingungan ketika diminta menyebutkan beberapa lambang bilangan secara runtut, dalam menghubungkan benda dengan lambang bilangannya masih banyak anak yang melakukan kesalahan dalam menghubungkan atau memasangkannya.¹⁶

Tabel 2
Data hasil praobservasi Perkembangan Kognitif
Anak di TK Negeri Pembina Blambangan Umpu

No	Nama	Indikator Tingkat Pencapaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Ardinal Alvy Nihan	BB	BB	MB	BB	MB	BB
2.	Quensha Azura Andiva	MB	BSH	BB	BSH	BSH	BSH
3.	Hanan Nata Legawa	BSB	MB	BSB	MB	BSH	BSB

¹⁵ Observasi Di Kelas B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Blambangan Umpu 17 Januari 2019

¹⁶ Observasi Di Kelas B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Blambangan Umpu 17 Januari 2019

4.	Nada Naqiya Ayazi	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH
5.	Ainun Winda Azzahra	BB	BB	MB	MB	BB	BB
6.	Abiyyu Ghailan Faiq S	BB	MB	BB	MB	MB	BB
7.	Naura Verwita	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH
8.	Marcel Herlangga	MB	BB	BB	BB	BB	BB
9.	Ratu Sildia Sholeha	MB	BSH	BB	MB	MB	MB
10.	Ajiya Alfazri Pikatan	MB	BB	BB	BB	MB	BB
11.	Derren Azka Sumardi	BSH	BB	BB	MB	BSH	MB
12.	Rendra Aditya Pratama	BSH	MB	BB	BSH	BSH	BSH
13.	Novfal	BB	MB	BB	MB	BB	BB
14.	Faiz Azzam Al Ghozi	MB	BB	MB	BB	MB	BB
15.	Azira Vaneza Raibas	BB	MB	BSH	BSH	MB	MB
16.	Zidan Febrian Amlin	BB	BB	MB	BB	MB	BB

17.	Citra Nazwa Dara	MB	BSH	BB	BSH	BSH	BSH
18.	Raisha Adwa Insan	BB	BB	MB	BB	MB	BB
19.	Novia Nadilla Putri	MB	BB	MB	BB	MB	MB
20.	Al Fathan Hakiki	MB	BB	MB	BB	BB	BB

*Sumber: TK Negeri Pembina Blambangan Umpu Tahun
Ajaran 2019/2020*

Keterangan angka:

1: Menyebutkan lambang bilangan 1-20

2: Memecahkan masalah sederhana dalam sehari-hari

3: Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

4: Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran yang sama

5: Menyebutkan Kembali Benda-Benda Yang Baru Dilihatnya

Keterangan dalam penilaian perkembangan anak :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 3

**Hasil persentase perkembangan kognitif anak di TK
Negeri Pembina Blambangan Umpu**

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1.	BB	10	50%
2.	MB	4	20%
3.	BSH	5	25%
4.	BSB	1	5%
JUMLAH KESELURUHAN		20 Anak	100%

Sumber : Data Hasil Praobservasi Kemampuan Kognitif Anak

Data hasil praobservasi diatas kemudian peneliti perkuat dengan melakukan wawancara kepada guru dari wawancara didapat bahwa dikelas B guru kurang maksimal untuk mengembangkan kognitif anak. Hal ini terlihat dari guru masih menitik beratkan kepada hasil akhir bukan pada proses berlangsungnya pemahaman tentang kegiatan, sehingga indikator pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan belum berkembang optimal.¹⁷

Merujuk pada observasi dan wawancara diatas, dapat dideskripsikan bagaimana perkembangan kognitif anak dikelompok B di TK negeri Pembina blambangan umpu yaitu terlihat dari cara guru menyampaikan materi masih menitik beratkan kepada hasil akhir bukan pada proses berlangsungnya pemahaman tentang kegiatan, sehingga indikator pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan belum berkembang optimal.

Dari hasil praobservasi yang peneliti telah lakukan di TK negeri Pembina blambangan umpu anak yang belum berkembang 10 anak dengan jumlah persentase 50%, mulai berkembang 5 anak dengan jumlah persentase 25%, berkembang sesuai harapan 4 anak dengan jumlah persentase

¹⁷ Observasi Di Kelas B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Blambangan Umpu 17 Januari 2019

20%, berkembang sangat baik 1 anak dengan jumlah persentase 5% dari 20 siswa. Dalam pengembangan kognitif ini anak banyak yang belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan tepat, mulai mampu menyebutkan lambang bilangan tetapi masih perlu bantuan guru.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang pada permasalahan diatas maka fokus penelitian ini adalah Penerapan Media Permainan Kartu Angka Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di TK Negeri Pembina Blambangan Umpu, Adapun sub fokus penelitian ini adalah:

- 1)Kegiatan pra bermain kartu angka
- 2)Kegiatan bermain kartu angka
- 3)Kegiatan penutup bermain kartu angka
- 4)Evaluasi kegiatan bermain kartu angka

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari fokus penelitian diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kegiatan pra bermain kartu angka di TK Negeri Pembina Blambangan Umpu?
2. Bagaimana kegiatan bermain kartu angka di TK Negeri Pembina Blambangan Umpu?
3. Bagaimana kegiatan penutup bermain kartu angka di TK Negeri Pembina Blambangan Umpu?
4. Bagaimana evaluasi kegiatan bermain kartu angka di TK Negeri Pembina Blambangan Umpu?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana kegiatan pra bermain kartu angka di TK negeri Pembina blambangan umpu
2. Untuk mengetahui bagaimana kegiatan bermain kartu angka di TK negeri Pembina blambangan umpu
3. Untuk mengetahui bagaimana kegiatan penutup bermain kartu angka di TK negeri Pembina blambangan umpu
4. Untuk menegetahui evaluasi kegiatan bermain kartu angka di TK negeri Pembina blambangan umpu

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: Memperkuat teori tentang kognitif yang dikembangkan melalui permainan kartu angka pengetahuan atau temuan tentang pengembangan kemampuan kognitif.

Secara teoritis: Penelitian ini akan memberikan sumbangan pemikiran khususnya tentang teori peningkatan kognitif anak.

secara praktis: Penelitian ini bermanfaat bagi guru, memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan mengenai permainan kartu angka berbahasa inggris untuk mengembangkan kemapuan kognitif anak ditingkat anak usia dini, bagi anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan kartu angka.

F. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Karena fokus penelitian ini bertujuan

untuk memperoleh gambaran dilapangan tentang bagaimana Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Blambangan Umpu, maka penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Menurut Sugiono, penelitian kualitatif juga mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditunjukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrument kunci.

Penelitian ini berfokus pada konsepsi penelitian deskriptif, dimana peneliti berusaha untuk menggambarkan atau menjelaskan peristiwa atau kejadian sesuai dengan apa adanya. Hal ini mempunyai tujuan utama yaitu, menggambarkan atau memaparkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek maupun subjek yang diteliti.

2. Subjek dan objek penelitian

Subjek penelitian ini adalah informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, yaitu kepala sekolah dan guru di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Blambangan Umpu. Dalam penelitian ini objek penelitian adalah siswa yang ada dikelas B2 sebanyak 20 siswa.

3. Lokasi penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih TK negeri pembina yang berlokasi di Jl. Radin jambat kec. Blambangan umpu waykanan sebagai obyek penelitian, alasannya karena peneliti ingin melihat bagaimanakah

cara guru mengembangkan kemampuan kognitif dengan melalui permainan kartu angka.

4. Teknik pengumpulan data

Penulis akan terjun langsung kelapangan untuk melakukan wawancara dengan informan, baik dengan guru maupun dengan peserta didik di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Blambangan Umpu Kabupaten Waykanan, pengamatan (observasi) terhadap situasi dan kondisi sekolah, dan membuat dokumentasi atas segala kegiatan yang diteliti. Untuk lebih jelasnya berikut penulis jabarkan:

a. Wawancara

Jenis wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara terstruktur yaitu digunakan sebagai Teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh oleh karena itu pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan.¹⁸ Adapun sasaran dari wawancara yang peneliti lakukan yaitu kepada 1 tenaga pendidik/guru, wawancara tersebut dilakukan untuk mendapatkan data tentang perkembangan kognitif anak di TK negeri Pembina blambangan umpu.

b. Observasi (pengamatan)

Observasi adalah cara salah satu penulis mengumpulkan berbagai data dengan melakukan Tindakan pengamatan yang kejadiannya selalu dicatat. Untuk kegiatan perkembangan kemampuan

¹⁸ Sugiyono. *Memahami penelitian Kualitatif..*(Bandung:Alfabeta.2008)

kognitif anak, observasi ini dipakai agar menghasilkan data atau informasi apapun dalam kegiatan pembelajaran di TK negeri Pembina blambangan umpu tahun ajaran 2019/2020.

Observasi dipakai dalam penelitian ini untuk melihat secara nyata dan detail tahapan atau proses guru dengan menggunakan metode bermain dengan menggunakan kisi-kisi observasi dan wawancara pada guru mengenai perkembangan kognitif anak.

c. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto, “dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasati, notulen rapat, dan sebagainya”.¹⁹ Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam melakukan penelitian, maksudnya adalah pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari tempat penelitian. Peneliti menggunakan dokumentasi buku penilaian, data siswa dan guru, serta dokumen yang berkaitan dengan penelitian yakni TK negeri Pembina blambangan umpu.

5. Teknik analisis data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Proses analisis data dilakukan secara terus menerus dalam proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung.

a. Reduksi data

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang

¹⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta, Rineka Cipta Edisi Revisi V, 2002) h 206

penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dalam kaitan ini peneliti mereduksi data-data yang telah didapat dari hasil observasi dan wawancara dan dirangkum satu per satu agar memudahkan peneliti dalam memfokuskan data. Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

b. Display data

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data (display data). Data-data yang berupa tulisan tersebut disusun kembali secara baik dan akurat untuk dapat memperoleh kesimpulan yang valid sehingga lebih memudahkan peneliti dalam memahami penyajian data penelitian kualitatif berbentuk uraian yang singkat dan jelas.

c. Menarik kesimpulan/verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari aktifitas data. Aktifitas ini dimaksudkan untuk memberikan makna terhadap hasil analisis, menjelaskan pola urutan dan mencari hubungan diantara dimensi-dimensi yang diuraikan. Kesimpulan/verifikasi merupakan pernyataan singkat sekaligus merupakan jawaban dari persoalan yang dikemukakan dengan ungkapan lain adalah hasil temuan penelitian ini betul-betul merupakan karya ilmiah yang mudah dipahami dan dicermati.

6. Uji keabsahan data

Pada uji keabsahan data penulis menggunakan Trianggulasi lebih tepatnya Trianggulasi teknik. Trianggulasi teknik adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan

data. Misalnya, selain melalui wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan observasi terlibat (*participant observation*), dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto. Masing-masing cara itu akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda, yang selanjutnya akan memberikan pandangan (*insights*) yang berbeda pula mengenai fenomena yang diteliti.





BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar, Areif Sardiman dkk mengemukakan arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim penerima pesan. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.²⁰

Dari pendapat diatas, dapat dijelaskan bahwa media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media Pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Substansi dari media pembelajaran adalah:

- 1) Bentuk saluran yang digunakan menyalurkan pesan atau pembelajaran.
- 2) Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar.
- 3) Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

²⁰ Sadiman Arief (dkk), 1996 , *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press, hal 6

- 4) Bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajaran untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual dan audio visual.

2. Tinjauan Tentang Bermain

a. Pengertian bermain

Menurut Hughes, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *children, play, and development* mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur didalamnya, yaitu: mempunyai tujuan, yaitu permainan tersebut untuk mendapat kepuasan, memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh atau memaksa, menyenangkan dan dapat dinikmati, mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas, melakukan secara aktif dan sadar.²¹

Selain itu John Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Sementara itu Hurlock menyebutkan bahwa bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Battleheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir

²¹ Ismail Andang, *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media.2007) h 14

yang dimaksudkan dalam realitas luar.²² Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Dengan demikian dapat penulis tarik kesimpulan bahwa bermain adalah dunia anak dan bukan hanya sekedar memberikan kesenangan, akan tetapi juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak. Lewat kegiatan bermain anak bisa menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi penginderaannya, menjelajahi dunia sekitarnya, dan mengenali lingkungan tempat ia tinggal termasuk mengenali dirinya sendiri. Artinya bermain adalah jendela perkembangan anak, lewat kegiatan bermain aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal dan maksimal.

b. Kategori permainan anak

Umumnya permainan aktif lebih menonjol pada anak awal masa kanak-kanak dan permainan hiburan ketika anak mendekati masa puber, namun hal yang demikian tidak selalu benar. Dalam hal ini Elizabeth B. Hurlock mengemukakan permainan sepanjang masa kanak-kanak permainan sangat mempengaruhi penyesuaian pada tatanan pribadi dan sosial anak. Berikut uraian bermain aktif dan pasif (hiburan).

- 1) Bermain aktif adalah bermain yang menimbulkan kegembiraan timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk permainan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Sementara itu dalam pendapat lain permainan aktif dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok yaitu bermain sosial, bermain dengan benda dan bermain sosio drama. Menurut Parten dalam Brewer yang dikutip Soemarti

²² Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid 1, Edisi 6*. (Jakarta : Erlangga, 1998), h 320

Patmonodewo mengungkapkan berbagai derajat anak dalam bermain dapat bersifat bermain sendiri, bermain paralel, bermain asosiatif, dan bermain bersama.

- 2) Bermain sendiri adalah anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain disekitar. Dengan bermain kartu angka maka kemampuan kognitif anak dapat berkembang sesuai dengan umur anak.
- 3) Bermain paralel adalah kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri. Apa yang dilakukan anak tidak bergantung dengan anak lainnya.
- 4) Bermain asosiatif adalah kegiatan bermain yang dilakukan beberapa anak atau bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi atau peraturan.
- 5) Bermain kooperatif pada permainan ini masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain.²³
- 6) Bermain fasif merupakan istilah dari hiburan, tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain.²⁴ Bagi beberapa anak hiburan dapat dinikmati bersama dengan kelompok teman sebaya, seperti menonton film atau tv, namun kebanyakan hiburan dilakukan sendiri.

Dengan demikian dapat penulis ambil kesimpulan bahwa proporsi waktu bermain yang dicurahkan dalam masing-masing jenis permainan itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori.

²³ Soemarti Patmonodewo, Pendidikan Anak Prasekolah, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h 103

²⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Op Cit*, h 335

Namun dalam pembahasan ini penulis hanya menganalisa pada permainan aktif pada anak usia dini, dalam konteks ini penulis mengamati permainan aktif (kartu angka) dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak TK yang baik untuk mempersiapkan kejenjang pendidikan dasar.

c. Metode bermain

Takdirotun Musfirah mengungkapkan bahwa metode bermain adalah metode yang sangat relevan, efektif, dan cocok untuk diterapkan guru dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak dari segi pengembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif sehingga metode bermain diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak, daya kreativitas, keterampilan memecahkan masalah walaupun dalam bentuk sangat sederhana.

Sementara itu Moeslicatoen R mengungkapkan metode bermain adalah suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat non serius, lentur, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa,²⁵ oleh karena itu bermain sambil belajar dalam kehidupan anak adalah suatu hal yang penting untuk meningkatkan perkembangan daya sikap (afektif) anak. Anak adalah salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang sedang dalam tahap perkembangan pra operasional konkrit, maka untuk itulah guru atau pendidik di taman kanak-kanak harus pandai dalam mengembangkan kecerdasan pada anak, khususnya kecerdasan kognitif.

d. fungsi bermain bagi perkembangan anak

Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain anak-anak mencoba gagasan-gagasan mereka,

²⁵ Moellicatoen, R. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*, (Jakarta, Renika Cipta, 2004), h 28-29

bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka.

Bermain tidak sekedar bermain-main, bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial, dan nalar mereka. Melalui interaksinya dengan permainan seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Dengan mendampingi anak pada saat bermain pendidik dapat melatih anak untuk belajar bersabar mengendalikan dirinya kelak dikemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak dikemudian hari.

Dalam hal ini para ahli sepakat bahwa anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan secara optimal. Oleh karena itu kegiatan bermain sambil belajar yang dimaksud adalah pelaksanaan kegiatan di TK/RA yang tidak semata-mata hanya melakukan kegiatan bermain yang tidak bermakna bagi anak, melalui kegiatan bermain diharapkan anak juga bisa mengembangkan segala potensi positif dan pembentukan perilaku yang baik yang ada pada diri mereka.

Menurut Hetherington dan Parke, bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif, dan sosial anak.²⁶ Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang memberikan informasi, memberi kesenangan, tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar, serta mampu mengembangkan berbagai potensi pada anak. Menurut Hurlock arti yang tepat untuk bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan kata lain bermain dilakukan oleh anak memiliki tujuan untuk kegiatan bermain itu sendiri agar anak merasa gembira. Bermain dapat membantu anak dalam

²⁶ Moelicktoen, *Op Cit*, h 34

mengembangkan potensi-potensi yang masih tersembunyi menjadi lebih teraktualisasikan, misalnya meningkatkan kemampuan berhitung karena kognitif itu lebih cenderung menekankan pada kecerdasan matematika atau berhitung.

e. Pelaksanaan pembelajaran melalui bermain

Pelaksanaan kegiatan bermain terdiri dari empat kegiatan yaitu:

1. Kegiatan pra bermain

Pada kegiatan pra bermain terdapat dua macam kegiatan persiapan, yaitu kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain dan kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan dalam kegiatan bermain

2. Kegiatan bermain

Tahap bermain terdiri dari rangkaian kegiatan yang berurutan dari awal sampai dengan akhir kegiatan bermain. Banyaknya kegiatan pada tahap bermain sangat tergantung pada jenis permainan yang dipilih, serta jumlah anak yang mengikuti permainan.

3. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan akhir dari seluruh langkah kegiatan bermain. Pada kegiatan ini guru memberi penekanan pada aspek-aspek yang sepatutnya dikembangkan dan dimiliki oleh anak seperti menunggu giliran, kemampuan bekerja sama, kemampuan memecahkan masalah dan sebagainya.

4. Kegiatan evaluasi kegiatan bermain

Evaluasi atau penilaian perlu dilaksanakan agar guru mendapatkan umpan balik tentang keberhasilan kegiatan bermain. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan bermain yang telah ditetapkan sebelumnya.

3. Media Permainan Kartu Angka

a. Pengertian Permainan Kartu Angka

Depdikbud menyatakan bahwa kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda, media ini bukanlah yang baru di TK namun media ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak.²⁷ Berkaitan dengan kemampuan mengenal angka, dikemukakan dalam Depdiknas²⁸ bahwa kemampuan mengenal bilangan (angka) untuk anak usia 5 sampai 6 tahun, yaitu:

1. Anak dapat menyebutkan angka sampai 20 secara urut.
2. Menunjukkan angka 1 sampai 20 secara acak.
3. Menunjukkan jumlah benda secara urut.
4. Mencari angka sesuai jumlah benda.
5. Menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.
6. Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya.

Dalam panduan seri model pembelajaran di TK, bahwa secara umum permainan berhitung permulaan di TK untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung hingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran selanjutnya. Adapun tujuan secara khusus adalah : (1) dapat berpikir secara logis matematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar

²⁷ Putu Desy Wulandari, Nyoman Wirya, Luh Ayu Tirtayani, Penerapan *Numbered Head Together* Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak, (Journal *Pg-Paud*, Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1. 2014)

²⁸ Depdiknas, *pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di taman kanak-kanak*, jakarta

atau angka-angka yang terdapat disekitar anak, (2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, (3) memiliki ketelitian konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, (4) memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya, (5) memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan. Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan kartu angka. Meskipun permainan kartu angka di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, juga kesiapan mental sosial dan emosional, tetapi kemampuan kognitif lebih dominan. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Menurut Komariyah dan Soeparno media permainan kartu angka memiliki dampak yang positif terhadap anak pada proses pembelajaran matematika.²⁹ Permainan kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan yang dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran.

Supriyadi mengemukakan bahwa media kartu angka bergambar merupakan media tiga dimensi berupa gambar dan simbol bilangan (angka) yang terbuat dari kertas karton atau sejenisnya yang dilapisi plastik berukuran 4x4 cm, kartu ini jumlahnya menyesuaikan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak.³⁰

Azhar arsyad menjelaskan bahwa kartu angka bergambar adalah kartu kecil yang berisi bilangan, gambar-gambar, teks, atau symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa

²⁹ Nuryani Putri 1, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Modifikatif*, (Universitas Pendidikan Indonesia, Volume 3, Nomor 1, 2015) h 7

³⁰ Kurniati, Muhamad Ali, Haliza,

kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, ukuran dari kartu gambar dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.³¹

kartu angka adalah gambar yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar, kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis biasanya disertai gambar. Kartu angka dapat berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan.³²

Jadi dapat disimpulkan bahwa media kartu angka adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu angka ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran matematika. Kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran.

b. Manfaat Permainan Kartu Angka

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan adalah melalui penggunaan media kartu angka. Kartu angka adalah sejumlah kartu yang berisi angka-angka atau bilangan-bilangan yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti memilih media kartu angka karena media ini sangat sederhana, mudah digunakan, mudah dicari atau dibuat. Selain itu media kartu angka yang dibuat dengan variasi warna-warni akan mampu menarik anak untuk mengenal sekaligus mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Adapun manfaat permainan kartu angka untuk anak, sebagai berikut:

³¹ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran. (Jakarta: Rajawali Pers, 2002) h.120

³² Nunik Purwaningsih, Purwati, Halidah, Penggunaan Kartu Angka dalam Mengenal Konsep Bilangan Usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Rasau Jaya (Skripsi Paud Untan Pontianak, 2009) h.1

- a) Untuk mempermudah peserta didik dalam mengenal materi pembelajaran
- b) Melibatkan peserta didik secara aktif
- c) Sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan
- d) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi antara peserta didik dengan guru.

Permainan kartu angka digunakan untuk mempermudah peserta didik dan pengenalan angka (lambang bilangan). Permainan kartu angka dapat menjadi kekuatan yang memberikan konteks pembelajaran dan perkembangan masa anak-anak awal.³³

c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kartu Angka

Kelebihan dari penggunaan kartu angka adalah, dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak menguat dalam menguasai suatu konsep bilangan, merangsang kecerdasan dan ingatan anak, mampu mengembangkan kemampuan kognitif, memiliki konsep berhitung dengan baik, anak akan mengenal urutan bilangan dan pemahaman angka dengan baik, anak akan lebih mudah memahami penjumlahan dan pengurangan dengan baik menggunakan gambar dan benda.

Kekurangan dari penggunaan kartu angka adalah, memerlukan kreativitas dari guru yang tinggi untuk memberikan inovasi dari media kartu sehingga tidak membosankan, biaya yang dikeluarkan banyak apabila ingin membuat kartu yang lebih bagus dan bervariasi jika tidak

³³ Puji Atutik, *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Permainan Kartu Angka Pada Anak Didik Usi 3-4 Tahun*, (Fkip – Pgpaul, Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2013). h 8

dirawat dengan baik media kartu akan mudah rusak dan hilang.³⁴

d. Langkah-Langkah Permainan Kartu Angka

Dalam perkembangan kognitif anak diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Untuk melengkapi berbagai kegiatan kognitif anak dapat menggunakan alat peraga/ APE (alat permainan edukatif), alat peraga/APE adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun tidak yang digunakan untuk menunjang kelancara kegiatan belajar-mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan dapat dicapai.

APE yang dibutuhkan untuk mengembangkan aspek kognitif anak melalui permainan kartu angka adalah kartu angka. Kartu angka ialah kartu berbentuk persegi bertuliskan angka 1-20, terbuat dari bahan kertas karton. Adapun Langkah-langkah permainan kartu angka dalam pembelajaran yaitu:

1. Menyiapkan kartu angka, kartu huruf dikembangkan bentuknya ke kartu angka-huruf satu sisi bertulis angka satu sisi bertulis huruf
2. Mula-mula anak membaca angka yang terdapat pada kartu
3. Apabila benar anak boleh membuka benda yang terdapat dibuku
4. Lalu setelah anak paham dilakukan lagi secara terbalik anak membaca benda dibuku lalu menyebutkan angka pada kartu³⁵

³⁴ Gusti Ayu Mertadi, Ketut Pudjawan2, Gede Raga, *Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Buana Nugraha Selemadeg*, (E-Journal Pg – Paud Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1 Tahun 2014)

³⁵ Tadkiroaton musfiroh, *pengembangan kecerdasan majemuk*, (Tangerang selatan universitas terbuka, 2019) hal 3.26

e. Mengembangkan kognitif anak melalui permainan kartu angka

Menurut Bruner sebaiknya anak yang sedang belajar angka dimulai dari benda yang nyata sebelum anak mengenal angka. Anak dapat belajar dengan tahapan efektif yaitu dengan benda konkrit, ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata. Berdasarkan teori tersebut, maka seharusnya dalam proses pembelajaran berhitung pendidik mengenalkan secara langsung dalam mengenal angka 1-10 melalui benda-benda konkrit agar anak dapat melihat dan memegang secara langsung. Tentunya proses tersebut memerlukan waktu yang lama dan melalui proses yang bertahap.³⁶

Menyadari pentingnya aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini diantara aspek pengembangan aspek lainnya, aspek kemampuan kognitif termasuk didalamnya adalah pembelajaran berhitung atau membilang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari maka kegiatan membilang atau pengenalan angka sudah dimulai sejak dini. Namun pada kenyataannya anak menganggap kegiatan membilang sebagai pelajaran yang sangat membosankan karena sifat berhitung yang dinilai masih abstrak dan tahap perkembangan berpikir anak usia dini belum pada tahap tersebut. Selain itu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru turut menyumbangkan rasa kebosanan pada anak.

4. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Dalam konsep umum menurut Drever yang dikutip oleh Desmita, kognitif adalah istilah yang mencakup segenap metode pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran.³⁷ Oleh

³⁶ Endah Retnowati, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Menggunakan Kartu Angka*, (Jurnal Praktik Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar & Menengah Vol. 6 No 3 2016), h 26

³⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung Remaja Rosdakarya, 2009)

karena itu, secara sederhana kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamaran kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai, karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.³⁸

Sementara FJ. Monks dkk mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, dari tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.³⁹

Menurut Sujiono kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terlihat pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur, disamping itu pengembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.⁴⁰

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung sangat penting dikuasai oleh anak meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitungan-hitungan. Menurut Naga kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Lebih lanjut Sudaryanti mengungkapkan bahwa

³⁸ Syaiful Bahri Djamaran, Psikologi Pembelajaran, (Jakarta Rineka Cipta, 2002) h 168

³⁹ Fj. Mobks Dkk, Psikologi Perkembangan (Yogyakarta Gajah Mada Universitas Press, 1989) h 176

⁴⁰ Psikologi Perkembangan, Op, Cit, h 46

penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian merupakan operasi bilangan yang sangat dasar. Namun, untuk anak usia dini dapat menjumlahkan atau menambahkan itu sudah sangat baik.⁴¹ Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan diatas sangat memungkinkan jika pendidik memperkenalkan pada anak usia dini tentang pengoperasian bilangan yang dimulai dari yang paling sederhana atau mendasar.

Vygotsky mengemukakan pendapat tentang kognisi sosial. Kognisi sosial dapat diartikan sebagai pengetahuan tentang lingkungan sosial dan hubungan interpersonal. Model ini menyatakan tentang dampak atau pengaruh pengalaman sosial terhadap perkembangan kognitif. Vygotsky meyakini bahwa perkembangan kognitif menghasilkan proses sosial intruksional, yang karenanya anak belajar saling tukar pengalaman dalam memecahkan masalah dengan orang lain, seperti orang tua, guru saudara, dan teman sebaya. Perkembangan merupakan proses internalisasi terhadap kebudayaan yang membentuk pengetahuannya dan alart adaptasi yang wahana utamanya melalui bahasa dan komunikasi verbal.

Agama Islam juga memberikan pemaknaan tentang konsep perkembangan kognitif manusia. Keterangan dari nash qur'an dan hadits serta pendapat para ulama tentang perkembangan kognitif manusia patut untuk kita perhatikan. Pengindraan merupakan deteksi dari stimulasi sensorik, sementara persepsi merupakan interpretasi dari apa yang telah diterima oleh alat indra. Alquran banyak menggambarkan tentang pengindraan dan persepsi. Alquran menggambarkan bahwa ketika manusia lahir dalam keadaan tidak mengetahui, namun Allah memberi alat-alat sensorik untuk mendapatkan pengetahuan.

⁴¹ Jurnal ilmiah potensia, 2016 (2) 72-77

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۖ قَلِيلًا

مَا تَشْكُرُونَ ﴿٦٧﴾

Katakanlah: "Dia-lah Yang menciptakan kamu dan menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati". (Tetapi) amat sedikit kamu bersyukur. (Al-Mulk 67: 23)

Dengan demikian, menurut islam alat sensorik merupakan anugerah Allah kepada manusia untuk dipergunakan sesuai dengan fungsinya yang positif. Pendengaran dan penglihatan merupakan alat indra yang banyak digunakan dalam proses belajar manusia.

Perkembangan kognitif manusia juga ditentukan dari lingkungan dimana ia tinggal. Pentingnya lingkungan dalam perkembangan kognitif terlihat dari banyaknya ayat-ayat Al-Qur'an yang menyuruh manusia untuk belajar dari alam semesta. Misalnya :

أَوَلَمْ يَتَفَكَّرُوا فِي أَنْفُسِهِمْ ۚ مَا خَلَقَ اللَّهُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ وَمَا

بَيْنَهُمَا إِلَّا بِالْحَقِّ وَأَجَلٍ مُّسَمًّى ۚ وَإِنَّ كَثِيرًا مِّنَ النَّاسِ بِلِقَائِ رَبِّهِمْ

لَكَفِرُونَ ﴿٦٨﴾

Artinya: Dan mengapa mereka tidak memikirkan tentang (kejadian) diri mereka? Allah tidak menjadikan langit dan bumi dan apa yang ada di antara keduanya melainkan dengan (tujuan) yang benar dan waktu yang ditentukan. Dan sesungguhnya kebanyakan di antara manusia benar-benar ingkar akan pertemuan dengan Tuhannya. (QS Ar-Rum 30 : 8)

Dengan demikian lingkungan merupakan faktor penting yang memengaruhi perkembangan kognitif siswa.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah SWT.⁴²

Berdasarkan pengertian kognitif diatas dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi yang berhubungan dengan pikiran yang memungkinkan memperoleh pengalaman serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan manusia dan dikenalkan sejak usia dini.

b. Tahap-tahap perkembangan kognitif anak

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Piaget membagi perkembangan kognitif kedalam empat fase yaitu fase sensorimotori, fase praoperasional, fase operasional konkret dan fase formal operasional, yaitu:

i. Sensorimotor (0-2 tahun)

Selama perkembangan dalam periode sensori-motor yang berlangsung sejak anak lahir sampai usia 2 tahun, intelegensi yang dimiliki anak tersebut masih berbentuk primitif dalam arti masih didasarkan

⁴² Nova Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Gava Media, 2014) H 62

dalam perilaku terbuka. Anak pada periode ini mengikuti belajar bagaimana mengikuti dunia kebendaan secara praktis dan belajar menimbulkan efek tertentu tanpa memahami apa yang sedang ia perbuat dalam rentang waktu usia 18 sampai 24 bulan ini barulah kemampuan mengenal objek *permanence* anak tersebut muncul secara bertahap dan sistematis. Pada tahap ini tindakan bayi menggunakan indra-indra dan keterampilan-keterampilan motoriknya untuk menjelajahi belajar tentang dunia.⁴³

ii. Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai mampu merangkai dunia melalui kata-kata dan gambar. Namun, anak belum mampu melakukan tindakan mental yang diinternalisasikan yang memungkinkan anak melakukan secara mental hal-hal yang dahulu dilakukan secara fisik. Menurut Piaget, tahapan pra-operasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua tahun sampai tujuh tahun. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai mempresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar dan mereka masih menggunakan pemikiran atau penalaran yang bukan logis.

iii. Operasional konkrit (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak-anak mulai mampu berpikir logis untuk menggantikan cara berpikir sebelumnya yang masih bersifat intuitif-primitif namun membutuhkan contoh-contoh konkret.

iv. Formal operasional (11-15 tahun)

Dalam tahapan perkembangan formal operasional, anak yang sudah menjelang atau menginjak usia remaja akan dapat mengatasi masalah-masalah

⁴³ Penny Upton, Psikologi Perkembangan, (Jakarta: Erlangga, 2012), h 151

keterbatasan pemikiran konkrit operasional. Tahap perkembangan kognitif terakhir yang menghapus keterbatasan-keterbatasan tersebut sesungguhnya tidak hanya berlaku pada usia remaja hingga 15 tahun, tapi juga bagi orang dewasa yang berusia lebih tua.

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada indikator menurut Piaget, dikarenakan terdapat beberapa indikator yang sesuai dengan permasalahan yang ada, yaitu: memahami angka dan mampu mengklasifikasikan.

1. Memahami angka, menurut Luluk Asmawati dalam bukunya memahami angka terdapat anak menghitung dari satu sampai bilangan tertentu diluar kepala, menghitung secara kelipatan 2 dan kelipatan 3 sampai bilangan 10. Menurut Piaget anak usia 2-7 tahun memahami angka, anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka, contohnya: manjie membagi permen dengan teman-temannya dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang mendapatkan jumlah yang sama.
2. Mampu mengklasifikasikan Menurut Luluk Asmawati dalam bukunya menjelaskan sebagaimana cara berpikir logis terdapat kemampuan mengklasifikasikan seperti: mengklasifikasikan sesuatu benda dengan warna, bentuk, ukuran. Mengumpulkan sekumpulan benda menurut dan label kumpulan, Mengklasifikasikan kedalam dua atau lebih kelompok menurut bentuk, warna, ukuran dan memberi label pada kelompok.

c. Karakteristik dan klasifikasi perkembangan kognitif

Karakteristik dan klasifikasi perkembangan kognitif merupakan pengetahuan yang harus dimiliki guru anak usia dini termasuk didalamnya guru taman kanak-kanak.

Pengetahuan yang memadai tentang karakteristik dan klasifikasi kognitif memungkinkan guru dapat menyusun program stimulasi sesuai tahapan perkembangan anak salah satu aspek penting dalam mengembangkan kognitif anak adalah memahami karakteristik dari perkembangan kognitif anak. Upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan hanya mungkin dilakukan jika guru memahami terlebih dahulu karakteristik dari perkembangan dan kemampuan yang ada pada anak.

Yusuf dalam Masitoh dkk mengemukakan bahwa perkembangan kognitif pada masa pra-sekolah adalah mampu berpikir dengan menggunakan symbol. Berpikir masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa objek dalam waktu yang sama. Cara berpikir mereka bersifat memusat, berpikir masih kaku, cara berpikirnya fokus kepada keadaan awal atau akhir suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri anak sudah mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuai atas dasar atau dimensi seperti kesamaan warna, bentuk, dan ukuran.⁴⁴

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak sangat ditentukan oleh kemampuan guru dan orang tua untuk menstimulus perkembangan pada anak untuk mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya. Perkembangan yang berbeda apabila pada anak diberikan stimulus dari lingkungannya maka anak mampu menjalani tugas-tugas perkembangannya dengan baik.

d. Kemampuan kognitif anak usia prasekolah

i. Fungsi simbolis

Fungsi simbolis merupakan individu untuk menggunakan representasi mental atau menggunakan simbol-simbil seperti kata-kata, angka dan gambar ketika individu meletakkan pada maknanya. Simbol dapat membantu

⁴⁴ Wildayenti, 20012, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Permainan Kartu Angka*, (Pg Paud, Vol. 1), h 2

untuk mengenal dan mempelajari satu hal yang tidak hadir secara fisik atau tidak dapat dilihat anak secara langsung saat sedang mempelajarinya.

ii. Memahami identitas

Pada usia prasekolah anak mulai dapat memahami identitas dari suatu objek. Anak sudah mulai bisa membedakan bahwa objek yang satu bisa sama atau berbeda dengan objek lain.

iii. Memahami sebab akibat

Anak usia prasekolah pada situasi yang ia pahami, anak sudah dapat menghubungkan sebab akibat secara akurat contohnya anak berbicara pelan-pelan karena khawatir ayahnya yang sedang tidur akan terbangun. Namun begitu, menurut piaget anak belum dapat memahami sebab dan akibat secara logis sepenuhnya.

iv. Memahami klasifikasi

Pada usia sekitar 4 tahun, anak sudah dapat mengklasifikasikan dua hal yaitu warna dan bentuk. Anak sudah dapat membedakan mana yang sama mana yang berbeda. Dengan kemampuannya untuk mengklasifikasikan benda anak akan lebih dapat mengatur banyak aspek dalam kehidupannya.

v. Memahami angka-angka

Anak usia prasekolah khususnya mulai usia 4 tahun, mereka sudah dapat memahami konsep angka, mereka sudah dapat melakukan penjumlahan sederhana, memahami konsep banyak dan sedikit, sudah mengetahui binatang mana yang paling tinggi diantara binatang lainnya yang dinamakan konsep ordinalitas. Pada usia prasekolah, anak sudah mulai mampu merasakan dan membayangkan apa yang dirasakan orang lain, contohnya saat anak melihat kakaknya sedang menangis karena benda yang dimiliki kakaknya hilang si adik yang berusia prasekolah akan terlihat mencoba menghiburnya.

Kemampuan empati dapat muncul dari stimulasi sehari-hari saat bercakap-cakap dengan orang sekitarnya seperti ibu dalam membicarakan banyak hal tentang perasaan dan sebab akibat.

vi. Memiliki pikiran sendiri

Teori pikiran atau *theory of mind* dikenalkan oleh piaget merupakan kesadaran atau pemahaman akan proses mental manusia seperti adanya kepercayaan, keinginan, mimpi dalam diri sendiri maupun individu lain.⁴⁵

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak

Perkembangan tidak berakhir dengan pencapaian maturitas fisik saja namun perubahan terjadi sepanjang hidup, yang mempengaruhi sikap individu, proses kognitif, dan perilaku. Faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak, diantaranya:

1. Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari diri anak sendiri. Faktor internal meliputi: Faktor bawaan, teori yang mendukung faktor ini adalah teori nativisme yang dipelopori oleh seorang filosof yang bernama Schopenhauer, teori tersebut berpendapat bahwa perkembangan anak telah ditentukan oleh faktor-faktor yang dibawa sejak lahir. Faktor-faktor itulah yang dinamakan dengan faktor pembawaan telah terdapat pada waktu anak dilahirkan itulah yang akan menentukan perkembangan kelak. Faktor kematangan, tiap anak memiliki organ dan organ tersebut dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya masing-masing. Faktor kematangan ini berhubungan erat dengan usia kronologis atau usia kalender. Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan pada dorongan untuk berbuat dengan lebih

⁴⁵ Iriani Indri, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta; Indeks, 2016) h 207-211

giat dan lebih baik lagi, sedangkan bakat pada dasarnya merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan agar dapat terwujud.

2. Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari luar. Faktor eksternal meliputi: Faktor lingkungan, teori yang mendukung faktor ini adalah teori empirisme yang dikembangkan oleh John Locke dengan “tabula rasa” menurut John Locke anak yang dilahirkan seperti kertas putih yang bersih tanpa noda (belum ada tulisan sedikit) namun dalam perkembangannya kertas tersebut menjadi penuh dengan tulisan, dan bagaimana tulisan tersebut akan ditentukan oleh faktor lingkungan. Menurutnya perkembangan kognitif anak akan sangat ditentukan oleh berbagai pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan sekitar. Faktor pembentukan, pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri anak yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya. Pembentukan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja (pendidikan di sekolah) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Faktor kebebasan, kebebasan merupakan keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa anak dapat memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan tugasnya ataupun memecahkan masalah – masalahnya dan termasuk dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya. Faktor kebebasan ini sangat terkait dengan pola asuh pendidikan PAUD ataupun orang tua kepada anaknya. Kebebasan ini akan muncul jika pendidik PAUD atau orang tua menerapkan pola asuh demokratis pada anak. Sebaliknya, jika pendidik PAUD atau orang tua menerapkan pola asuh yang otoriter maka

tidak akan muncul kebebasan, dan perkembangan kognitif anak pun menjadi terhambat.⁴⁶

Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor bawaan anak sejak lahir, faktor orang tua atau keluarga terutama sifat dan keadaan mereka yang sifatnya menentukan arah perkembangan masa depan anak, lingkungan, tempat tinggal dan pengalaman pendidikan.

Kognitif adalah suatu berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan suatu kejadian atau peristiwa.⁴⁷ Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Yang dimaksud dengan kognitif dalam skripsi ini adalah suatu proses berpikir seseorang atau bisa disebut dengan intelegensi yang bisa mempengaruhi taraf kecerdasan seseorang.

Dalam konsep umum menurut Drever yang dikutip oleh desmita, “kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian, dan penalaran.⁴⁸ Oleh karena itu secara sederhana kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Sedangkan dalam permen 58 tahun 2009, perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan berpikir individu dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses berpikir yang meliputi: pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk,

⁴⁶ Nova Ardy Wiyani. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Gava Media 2014). h 73-75

⁴⁷ Yuliani Nurani Sujiono Dkk, Metode Pengembangan Kognitif, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013), 2013

⁴⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: (Remaja Rosdakarya, 2009), h 97

warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.⁴⁹ Dari beberapa pengertian diatas dapat penulis simpulkan bahwa kognitif pada manusia menjadi salah satu yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah, dan keyakinan pada diri anak didik.

f. Urgensi pengembangan kemampuan kognitif anak

Proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini Muhammad Ikhwan berpendapat, bahwa pentingnya pendidikan mengembangkan kognitif adalah:

1. Agar anak mampu mengembangkan persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara alamiah (spontan) maupun melalui proses ilmiah.
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya anak akan

⁴⁹ Kurikulum 2010, Departemen Pendidikan Nasional

menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.⁵⁰

Pentingnya Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini, Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya, Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

B. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian relevan yang berjudul:

1. Hal ini sejalan dengan penelitian Citra Ayu yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Membilang dengan Metode Bermain Media Kartu Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Taqifa Bangkinang⁵¹ yang menjelaskan bahwa Konsep belajar mengenal bilangan menggunakan kartu angka dimana kartu angka yang digunakan memiliki berbagai bentuk yang dapat menarik perhatian dan konsentrasi Anak saat pembelajaran berlangsung. Konsep bilangan ditanamkan pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan bilangan anak. Akan tetapi terdapat ketidaksamaan pada bagian pelaksanaan kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif sedangkan peneliti

⁵⁰ Muhammad Ikhwan, Anak Adalah Asset Dalam Pembelajaran, (Jakarta: Media Pustaka Amani, 2001) h 72

⁵¹ Jurnal PAUD Tambusai Volume 2 Nomor 2 (2016) Halaman 60 – 71

menggunakan permainan kartu angka untuk mengetahui perkembangan kognitif.

2. Hal ini sejalan dengan penelitian Hasni yang berjudul Melalui Permainan Kartu Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Benda-Benda⁵² yang menjelaskan bahwa Penerapan permainan kartu angka maupun dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun pada anak kelompok A di TK Hamzanwadi Pancor kecamatan Selong Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai skor aktivitas anak, aktivitas guru dan nilai rata-rata kelas. Akan tetapi terdapat ketidaksamaan pada bagian pelaksanaan kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal benda-benda sedangkan peneliti menggunakan permainan kartu angka untuk mengetahui perkembangan kognitif dalam mengenal angka dll.
3. Hal ini sejalan dengan penelitian Isabella Hasiana dan Aniek Wirastania yang berjudul Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak Kanak Kelompok A⁵³ yang menjelaskan bahwa Salah satu prinsip perkembangan anak usia dini adalah belajar melalui media. Penggunaan media yang sesuai untuk anak usia dini dalam pengenalan matematika memiliki peranan yang sangat besar. Akan tetapi terdapat ketidaksamaan pada bagian metode penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan penelitian kualitatif.
4. Hal ini senada dengan penelitian nuryani putri yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Modifikatif⁵⁴ yang menjelaskan

117 ⁵² EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains Volume 1, Nomor 1, Agustus 2019; 99-

⁵³ WAHANA Volume 69, Nomor 2, 1 Desember 2017

⁵⁴ Nuryani Putri 1, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Modifikatif, (Universitas Pendidikan Indonesia, Volume 3, Nomor 1, 2015) h 7

bahwa Media kartu angka merupakan media yang sering dipergunakan guru dalam memperkenalkan bilangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara metode bermain berbatuan media angka dengan metode konvensional terhadap perkembangan kognitif pada anak kelompok B (5-6 tahun). Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa metode bermain berbantuan media kartu bergambar berpengaruh positif terhadap hasil perkembangan kognitif anak. Akan tetapi terdapat ketidaksamaan pada bagian penggunaan kartu angka bergambar peneliti menggunakan kartu angka tanpa gambar.

5. Hal ini sejalan dengan penelitian Dr Hj Romlah M,Pd yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung⁵⁵ yang menjelaskan bahwa masa anak-anak merupakan masa/usia emas. Penekanan akan pentingnya pendidikan anak usia dini, tidak dimaksudkan dengan anggapan bahwa sebaiknya anak mulai “bersekolah sedini mungkin”. Tujuan dari penelitian ini yaitu; Mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak berupa permainan kartu puzzle angka. Akan tetapi terdapat ketidaksamaan pada bagian pelaksanaan penerapan dalam mengembangkan kemampuan kognitif peneliti menggunakan permainan kartu angka dan penelitian Dr Hj Romlah menggunakan permainan kartu puzzle.

⁵⁵ R Umi – al-athfaal: jurnal ilmiah Pendidikan anak usia dini,2018

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso, *Permainan Edukatif dan Kreatif Anak Usia Dini*, Jogjakarta: ANDI, 2011
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011
- Ananda Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, Jogjakarta: Pilar Media, 2008
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Renika Cipta, 2002
- Cucu, Elinawati. *Pemilihan dan pengembangan sumber belajar*, Jakarta Direktorat Pembinaan Pendidikan
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Al Karim dan Terjemahannya*, Semarang : Karya Toha Putra, 2009
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Endah Retnowati, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 Dengan Menggunakan Kartu Angka*, Jurnal Praktik Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar & Menengah Vol. 6, No. 3, Juli 2016)
- F.J Monks, dkk. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada Universiti Press, 2002
- Ikhwan, Muhammad. *Anak adalah Aset dalam Pembelajaran*. Jakarta: Media Pustaka Amani, 2001
- Isabella Hasiana, Aniek Wirastania, *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak Kanak Kelompok A*, (Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Volume 69, Nomor 2, 2017)

Khodijah Nyanyu, *Psikologi Pendidikan*, Depok: Raja Grafindo Persada, 2014

Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahyu Ujianti, “*Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk*” e-Journal PG- PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2 No 1 Tahun 2014.

Latif, Mukhtar dkk. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013

Luh Wina Andriyani, Luh Putu Putrini Mahadewi, Luh Ayu Tirtayani, *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B*, (E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 4. No. 2 - Tahun 2016)

Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD Bandung* : PT Remaja Rosdakarya, 2014

Mardalis. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Jakarta: BumiAksara, 2004

Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Pustaka setia, 2009

Nunik Purwaningsih, Purwati, Halidah, *Penggunaan Kartu Angka dalam Mengenal Konsep Bilangan Usia 5-6 tahun di Tk Pembina Rasau Jaya* (Skripsi Paud Untan Pontianak, 2009) h.1

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta, Depdiknas.

Pattilima, Hamid. *Metode Pengembangan Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2005

Putra, Nusa & Ninin Dwi Lestari. *Penelitian Kualitatif PAUD*, Raja Grafindo Persada : Jakarta, 2012

Rohani, Ahmad. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 200

Sumanto, *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta: Center of Academic Publishing Service, 2014

Solso L Robert, *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga, 2007

Syah, Muhibbin. *Pikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, Edisi Revisi, 2005

Santrock, Jhon W. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2002

Susanto, A. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011

Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008

Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru kelas B di TK Negeri Pembina Blambangan Umpu Kabupaten Waykanan

Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, jakarta : Kencana, 2011

